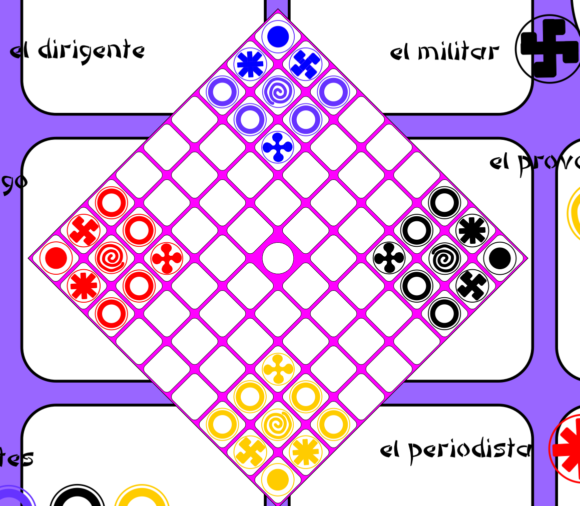
YANG-PÎ

EL JUEGO DEL PODER

"Durante el siglo XVII en China se popularizó un juego parecido al ajedrez pero de cuatro personas, lo que lo hacía más dinámico. Durante los años 70's llegaron al país muchos libros chinos impulsados por la revolución cultural; entre los que han caído en mis manos llegó un librito titulado "Yang Pî, El juego del poder", que contiene las reglas de un excelente juego basado en el juego chino del siglo XVII, muy relacionado con la política. Durante dos años estuve buscándolo en librerias y tiendas de viejo sin éxito, así que decidí conformarme con mis malas copias."
Así dice la única referencia que en internet existe sobre el Yang Pî, por nuestra parte desde hace un tiempo nos llegaban noticias y rumores sobre el Yang Pî: el juego del poder. Por ahí rodaban unas fotocopias con algunas de las reglas escritas a mano, por allá una copia de la copia de la copia del tablero. También existen algunas personas que saben jugarlo, pero que ya no recuerdan como aprendieron ni con quien. Nosotros nos encontramos un ejemplar hace un tiempo y ahora publicamos esta versión digital.



presentado por el
LABORATORIO DE ESTUDIOS SOCIALES
en base al estudio y diseño realizados
por Roger Bartra, Roberto Borja, Manuel Coello, Héctor García Olvera y Jorge Medrano

para el uso y diversión de políticos profesionales o marginados, ociosos, investigadores, conspiradores, huelguistas, desocupados, futurólogos, feministas, sindicalistas, militantes, niños precoces, politólogos y todos aquellos interesados en el ejercicio del arte de la política, sea por vocación o por frustración
y
dedicado a la inmensa mayoría de mujeres y hombres que, sin estar en condiciones de participar en el poder, se encuentran atrapados en sus redes y desean liberarse.

Publicado por
JUAN PABLOS EDITOR
en la Ciudad de México
el 20 de diciembre de 1979
y por la Brigada de Documentación Digital
en febrero de 2005

la brigada de documentación digital es un grupo de trabajo que genera documentos digitales sobre temas de cultura y organización bajo los principios del copyleft. Cualquiera que lo desee puede integrarse a estos trabajos desde cualquier lugar del mundo, según su espacio de acción y sus tiempos.

YANG PÎ
EL JUEGO DEL PODER

estudio y diseño de R. Bartra, R. Borja, M. Coello, H. García Olvera, J. Medrano.

INDICE

INTRODUCCIÓN

El *Juego del Poder* que presentamos tiene su origen en un antiguo juego chino que se popularizó en Oriente durante el siglo XVII, pero cuyas raíces seguramente se remontan mucho más atrás. Las reglas del juego reproducen a manera de modelo imaginario las situaciones características de la política; reflejan la combinación infinita de correlaciones de fuerza entre grupos y clases sociales que se expresan por medio de los principales símbolos del poder. Sin embargo, el juego reproduce las peculiaridades de la política en *un sentido amplio*: no solamente las situaciones que se producen en la evolución del enfrentamiento de grandes fuerzas sociales, sino también las que surgen al interior de la familia, el partido, el barrio, el grupo de amigos, la pandilla, la escuela o la empresa. Es decir, el juego es un modelo de *relaciones de poder* que se manifiesta por dos vías: en primer lugar por la presencia misma de las fuerzas organizadas de acuerdo a las funciones específicas de cada pieza: el liderazgo, la manipulación, la recuperación, la denuncia, la violencia y el activismo; en segundo lugar por las correlaciones de fuerzas: posiciones en el tablero, alianzas, pactos, agresiones, negociaciones, habilidad en el uso de la táctico y claridad en la estrategia. Como se verá, el juego contiene un modelo implícito de la política y del poder, pero al mismo tiempo permite a los jugadores reflejar y dar rienda

suelta a sus propias concepciones, hábitos y tácticas, reprimidas o liberadas en su vida cotidiana. De alguna manera, este juego es la versión competitiva y activa del *I Ching*. Mientras que el *I Ching* define a la política como un juego adivinatorio basado en combinaciones azarosas de las diferentes fuerzas, el *Juego del Poder* hace aparecer a la política como la combinatoria de poderes resultantes de la intervención voluntaria de las diferentes fuerzas en lucha. Entre uno y otro juego se dan diferencias significativas: en un caso el juego es adivinatorio y azaroso, y en otros, en el juego se muestra la voluntad concreta del que juega; diferencia entre lo mágico extranatural o ultraestructural y lo concreto y materialmente basado en el uso y habilidad de una fuerza o de las alternativas evidentes del juego; diferencia entre la predeterminación y la determinación en sí. Esto, asimismo, le imprime al *Juego del Poder* un carácter diferente al ajedrez, que es un juego en el que se impone una lógica de tipo matemático. El *Juego del Poder* se basa también en una extraordinaria complejidad matemática en el uso de los medios y las técnicas, pero enriquecida con la intervención de la subjetividad política.

El *Juego del Poder* expresa en forma lúdica el conocido teorema de Gramsci según el cual *Estado = sociedad política + sociedad civil*, o sea, hegemonía acorazada con coacción, convencimiento acompañado de represión. Los jugadores se ven inducidos permanentemente a combinar la agresión y la represión con las alianzas y el convencimiento, las amenazas con las promesas, los golpes con las concesiones. Como verá quien se atreva a practicarlo con regularidad, una buena parte del juego no transcurre en el tablero, sino en la negociación permanente a que se ven obligados los participantes. El juego, por la naturaleza de sus reglas, obliga a combinar permanentemente la guerra de movimientos y la guerra de posiciones.

Este es también un juego espacial, en él se juega una relación dialéctica entre las funciones de cada elemento, pieza o personaje y la posición espacio-temporal que ocupa; el poder se define en esa relación. La función o la pieza adquieren o toman el poder en el

momento y el sitio pertinentes. Este es un juego espacio-funcional. El poder se define en el oportuno uso del espacio por una función. El juego se da concretamente en la relación entre el momento en el que se juega y la posición que se ha de tomar, entre el movimiento y el sitio. El modo como se usa el “espacio” es determinado y determinante del poder.

En la exposición de las reglas del juego constantemente acudiremos a citas y referencias clásicas para estimular la imaginación política de los jugadores.

Este juego ha sido denominado *Yang-Pî*, según algunos autores. Se supone que el nombre hace referencia al *Yang*, que es el principio activo de la antigua dialéctica china (opuesto al *Yin*), y al *Pî*, que indica la unión y las alianzas. El concepto *Pî* también alude a la vieja estrategia de los reyes chinos que, una vez rodeada la presa, abrían el cerco y con magnanimidad la dejaban escapar: una forma singular de manifestar su poder y, sobre todo, de ejercerlo, ya que la hegemonía ejercida sobre un pueblo que después de ser vencido es dejado libre es muy consistente y duradera. En efecto, el *Juego del Poder* conduce a los participantes a una curiosa combinación del principio activo de la dialéctica con la política de alianzas. Esta forma de fusión entre la fuerza y la alianza, el *Yang-Pî*, da cauce a los mecanismos más modernos y sofisticados de la política.

El origen del *Yang-Pî* es oscuro. Una de las primeras referencias al juego la hicieron los misioneros jesuitas en China (véase Nicholas Trigault, S.J., *The China that was. China was Discovered by the Jesuits at the Close of the Sixteenth Century*, versión del original en latín por L. J. Gallagher, S.J. Milwakee, Bruce Publishing Co., 1942, p. 321). Se dice que algunos misioneros jesuitas lo vieron jugar de acuerdo a las reglas transcritas en la gran enciclopedia del reinado de Yung-lo, en la época Ming; en esta monumental obra, el *Yung-lo-ta-tien*, de 11, 095 volúmenes, hubo un capítulo (de los 22, 877 de que se componía) dedicado al *Yang-Pî*. Desgraciadamente sólo han sobrevivido cerca de 400 de estos volúmenes y el referido a este juego se perdió.

El *Yang-Pî* concentra lo más refinado y profundo del arte de la guerra y la política. Expresa lo mejor de las antiguas tradiciones chinas sobre la guerra y la política la fuerza y las alianzas concebidas como una unidad indisoluble. Esta concepción sobre la guerra y la política tiene su origen en Sun Tzu, el más brillante teórico militar de todos los tiempos, a quien tanto debe Mao Tse-tung. Toda la complejidad del *Yang-Pî* puede ser expresada por medio de las palabras clásicas de Sun Tzu, escritas hace más de dos mil años: "El arte supremo de la guerra es someter al enemigo sin combate" (Sun Tzu, *L'art de la guerre*, Flammarion, París, 1972). Toda lucha orientada por este principio obliga a una guerra de extraordinaria complejidad: no quiere decir que no habrá combates, quiere decir que el triunfo no se determina en el combate mismo sino en la preparación de todas las condiciones políticas e ideológicas, tácticas y estratégicas, para someter al enemigo.

Se ha dicho que el *Yang-Pî* fue conocido y practicado por Mao Tse-tung. Después de la revuelta de Nan Chang, en agosto de 1927, Mao tuvo que refugiarse en su base de Ching Kang Shan, en las montañas de Hun Nan y de Chiang Hsi. Allí su ejército se alió a dos jefes que comandaban dos bandas campesinas armadas. En la primavera de 1928 llegaron las tropas de Chu Te para unirse al ejército de Mao. La alianza y fusión de estas cuatro fuerzas dio origen al poderoso ejército rojo y alumbró la conocida táctica y estrategia desarrolladas por Mao Tse-tung, en oposición a las concepciones de Li Li San que en obediencia ciega y mecánica a la ortodoxia marxista llamaba a las fuerzas populares a organizarse en las ciudades donde se concentraba el proletariado industrial chino. El *Yang-Pî*, al parecer practicado por los soldados del ejército rojo chino, permitió sintetizar en un juego toda la complejidad de la situación política y militar a la que se enfrentaban: permitía comprender la estrecha conexión entre la ideología, la política de alianzas y el manejo de la fuerza militar. El juego del *Yang-Pî*, concentraba en gran medida la rica y milenaria tradición teórico-militar china. Al practicar el *Yang-Pî*, Mao Tse-tung seguramente

comprendió la gran verdad que encerraban las palabras de Sun Tzu: "Un ejército puede ser comparado al agua; el agua evita los lugares elevados y se extiende por los bajos; un ejército rodea la fuerza y ataca la inconsistencia. El flujo se adapta a la forma del terreno, la victoria se alcanza conformándose a la situación del enemigo". Quien juegue al *Yang-Pi* comprenderá la estrecha relación entre la fuerza de un gran torrente y la política: se adaptan ambos al terreno con flexibilidad y se forman a la confluencia de ríos y arroyos.

REGLAS

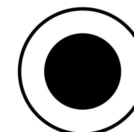
Para facilitar la consulta, hemos separado el enunciado estricto de la regla y los comentarios. Las reglas aparecen formuladas escuetamente y se imprimen en mayúsculas y en color rojo; después sigue el comentario y las citas pertinentes a cada caso.

I
REGLAS GENERALES

1. EL JUEGO ESTÁ PREVISTO PARA CUATRO CONTENDIENTES QUE DIRIGEN CUATRO PARTIDOS POLÍTICOS DIFERENTES. CADA JUGADOR MUEVE UNA DE SUS PIEZAS POR TURNO, EN EL ORDEN INVERSO AL DE LAS MANECILLAS DEL RELOJ. EL AZAR DECIDE CUAL DE LOS JUGADORES INICIA EL JUEGO, EN CASO NECESARIO PUEDEN JUGAR SOLO TRES PARTIDOS, PERO EL JUEGO PIERDE PARTE DE SU COMPLEJIDAD. CARECE TOTALMENTE DE INTERÉS EL JUEGO CON UNICAMENTE DOS PARTIDOS. EL JUGADOR NO PUEDE ABSTENERSE DE MOVER UNA DE SUS PIEZAS CUANDO LE TOCA EL TURNO.
CADA PARTIDO SE COMPONE DE NUEVE PIEZAS: UN DIRIGENTE, UN PROVOCADOR, UN IDEÓLOGO, UN PERIODISTA, UN MILITAR Y CUATRO MILITANTES.

ESTAS PIEZAS REPRESENTAN DIVERSAS FUERZAS, FUNCIONES O PERSONAJES:.

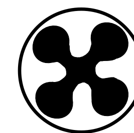
DIRIGENTE: LIDERAZGO, DIRECCIÓN, PRESIDENTE, SECRETARIO GENERAL...



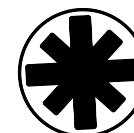
PROVOCADOR: MANIPULACIÓN, ORGANIZACIÓN, CORRUPCIÓN, PROVOCACIÓN, DIPLOMACIA, SEDUCCIÓN, INTRIGA...



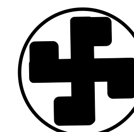
IDEÓLOGO: RECUPERACIÓN, MANIPULACIÓN IDEOLÓGICA, EL ARMA DE LA CRÍTICA, EL TEÓRICO, EL HISTORIADOR...



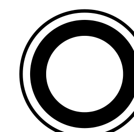
PERIODISTA: DENUNCIA, AGITACIÓN, ESCÁNDALO, PROPAGANDA, PUBLICIDAD, CHISME...



MILITAR: VIOLENCIA, CRÍTICA DE LAS ARMAS, ASESINO, EJÉRCITO, MILICIA, TERRORISMO...



MILITANTES: ACTIVISMO, FUERZA DE MASAS, CARNE DE CAÑÓN, PUEBLO, HÉROES ANÓNIMOS...



Cada partido se caracteriza por un color diferente. Pero la línea política (su “programa”) la decide cada jugador. Nada está predeterminado. Llamaremos *partido* a cada grupo de piezas, pero debe entenderse en su sentido más amplio. Cada uno de los partidos puede representar si así se desea posiciones dentro de la familia (padre, madre, hijo, hija), cuatro sindicatos, cuatro ejércitos, cuatro empresas, cuatro bandas, cuatro facciones, etc. De acuerdo a las diferentes aplicaciones, el tipo de fuerza que simboliza cada pieza puede ser variado para adaptarlo a la situación. Por ejemplo, si se toma el modelo de la familia y cada partido se asimila a un miembro de ella, las diferentes piezas podrían significar, de acuerdo con una simbología psicoanalítica, el ego (dirigente), las transferencias (provocador), el superego (ideólogo), las crisis (periodista), los instintos de muerte (militar) y los instintos de sobrevivencia (militantes). O bien, si se trata de una *maffia*, en el mismo orden las piezas serían: el *capo*, su hombre de confianza, el abogado, el chantajista y provocador de escándalos, el asesino y los gangsters a sueldo. Dejemos a la imaginación de los jugadores la asignación de características a cada pieza...

Pero en la explicación de las reglas seguiremos usando una terminología política, pues el juego reproduce con especial habilidad las reglas de la lucha partidaria. Para guiar al jugador conviene citar a Gramsci: “Para que exista un partido es necesario que confluyan tres elementos fundamentales...:

1) Un elemento difuso, de hombres comunes, medios, cuya participación está posibilitada por la disciplina y la fidelidad, no por un espíritu creador y muy organizador. Sin ellos, es verdad, el partido no existiría, pero también es verdad que el partido no existiría solamente con ellos. Ellos son una fuerza en la medida en que hay alguien que los centralice, organice y discipline, pero si falta esta otra fuerza de cohesión se dispersarán y se anularán en una pulverización impotente...

2) El elemento principal de cohesión, que centraliza en el ámbito nacional, que da eficacia y potencia a un conjunto de fuerzas que, abandonadas a sí mismas, contarían cero o poco más; este elemento está dotado de una fuerza intensamente cohesiva, centralizadora y disciplinadora, y también, o incluso tal vez por eso, inventiva... También es verdad que este elemento solo no formaría el partido, pero lo formaría, de todos modos, más que el primer elemento considerado. Se habla de capitanes sin ejército, pero en realidad es más fácil formar un ejército que formar capitanes. Tanto es así que un ejército ya existente queda destruido si se queda sin capitanes, mientras que la existencia de un grupo de capitanes, coordinados, de acuerdo entre ellos, con finalidades comunes, no tarde en formar un ejército incluso donde no existe.

3) Un elemento medio que articule el primero con el segundo, los ponga en contacto no solamente físico, sino también moral e intelectual”. (A. Gramsci, *Antología*, Siglo XXI Editores, México, pp. 347-8).

El *elemento medio, difuso, disciplinado y fiel* está formado por los militantes y el militar.

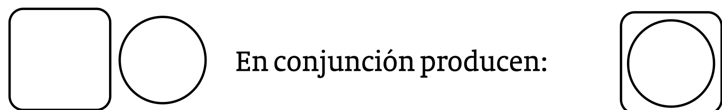
El *elemento principal de cohesión* es el dirigente.

El *elemento medio articulador* son las demás piezas, pero principalmente el provocador y el ideólogo.

El diseño de las piezas sólo tiene una relación remota con el dibujo original. Se han creado para esta presentación diseños adaptados a nuestra realidad “occidental”. De este modo, cada pieza tiene un dibujo que da una idea de su función: al *dirigente* se le representa con un pequeño pero potente círculo, un contundente punto central, al *provocador* con una espiral, fino y enfático círculo en movimiento; al *ideólogo* con la imagen de un par de robustos huesos cruzados, que representan a la muerte en juego o al papel del ideólogo; al *periodista* con una variante de asterisco, o una gruesa y escandalosa chispa que representa el poder de la prensa; al *militar* con una madura cruz svástica, cruz en torpe giro que representa a la violencia; y, al final, el *activista* con un anillo envolvente y ligero, círculo estático, figura fiel sujeta el punto central, base del líder, la más sujeta al campo circular en el

cual se ubica e inscribe. En rigor todas las figuras así definen su diseño y con ello se hermanan y conjuntan.

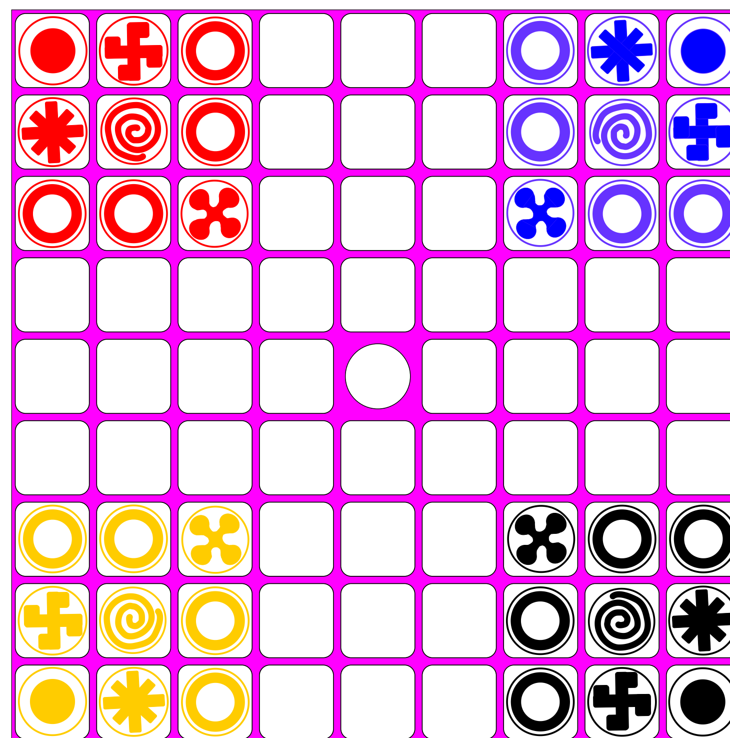
Las imágenes clave son el cuadrado y el círculo:



De la representación de su centro se deduce al DIRIGENTE, como el punto central y figura de cohesión: ; de su envolvente fiel y estática se define el MILITANTE, figura difusa (el círculo en el círculo): ; de esta figura en giro, en el campo disponible, se conforma el PROVOCADOR: Las demás figuras sólo se inscriben en el círculo y su figura central o se esquema se define con la cruz: ; con ella se formaliza el IDEÓLOGO: , como una cruz en medio giro; el PERIODISTA: , la cruz en asterisco; el MILITAR: , la cruz en svástica. El MUERTO es la concentración de todo, la negación misma de la figura, el puro campo, la ausencia de luz:

II. LOS CUATRO PARTIDOS OPERAN EN UN TABLERO QUE REPRESENTA EL TERRITORIO NACIONAL, COMPUESTO POR 81 CASILLAS (9X9). LOS PARTIDOS SE UBICAN CON SUS PIEZAS EN LAS CUATRO ESQUINAS, SEGÚN SE INDICA EN EL DIBUJO. LA CASILLA CENTRAL ES LA SEDE DEL GOBIERNO.

Aquí conviene distinguir dos conceptos. El tablero es el Estado Nacional en su sentido amplio (sociedad política + sociedad civil). La casilla central es el gobierno. El Estado se encuentra ocupado por todos los partidos, aunque el poder hegemónico sólo pertenece generalmente a uno o dos, de acuerdo alas alianzas y a la correlación de fuerzas. El gobierno sólo es ocupado por un partido, quien determina el régimen político: dictadura, parlamentarismo, etcétera.



La partida se inicia en una situación de equilibrio de fuerzas e igualdad de condiciones: el gobierno se encuentra desocupado: todos los partidos inician sus movimientos con el objetivo inmediato de tomarlo en sus manos.

La vía de acceso al gobierno, y al poder, no es una línea recta; éste es el objetivo de todas las fuerzas participantes. Se imponen, pues, la lucha, las alianzas, y los compromisos. Así, después de las primeras jugadas, en las cuales los partidos se desenvuelven de manera más o menos independientes, comienza la etapa propiamente política; el tablero adquiere vida autónoma, impone su dinámica y envuelve, absorbe y engulle en ella a los jugadores. Bien pronto se reproduce esa situación de la historia y de la política, en la cual como decía Engels, "los agentes son todos hombres dotados de conciencia, que actúan movidos por la reflexión o la pasión, persiguiendo determinados fines; aquí, nada acaece sin una intención consciente, sin un fin propuesto... sin embargo rara vez acaece lo que se desea y en la mayoría de los casos los muchos fines propuestos se entrecruzan unos con otros y se contradicen, cuando no son de suyo irrealizables o insuficientes los medios de que se dispone para llevarlos a cabo...

Los fines de los actos son obra de la voluntad, pero los resultados que en la realidad se derivan de ellos no son, y aún cuando parezcan ajustarse de momento al fin propuesto, ala postre encierran consecuencias muy distintas a las propuestas". (F. Engels, *Obras escogidas*, tomo I. P. 659). Como dice el dicho: "no por mucho madrugar, amanece más temprano".

Iniciada la partida ya no hay retorno posible, sólo queda el triunfo o la derrota totales; tampoco hay términos medios. El mismo Engels escribía a Marx que "una revolución es un fenómeno real y natural gobernado por leyes físicas más que por las reglas que determinan el desarrollo de la sociedad durante los periodos normales. O, mejor dicho, en la revolución estas reglas toman un carácter más pronunciadamente físico y la fuerza material de la necesidad entra en juego con mayor violencia. Y desde el momento en que uno figura como representante de un partido, se ve arrastrado por el torbellino de la necesidad natural irresistible". Lo único recomendable en este caso es la máxima concentración y deseo de triunfo.

III. EL OBJETIVO INMEDIATO DEL JUEGO ES EL CONTROL DEL GOBIERNO, EL OBJETIVO FINAL ES EL CONTROL DEFINITIVO DEL PODER ABSOLUTO, LO QUE IMPLICA LA DERROTA DE LOS OTROS PARTIDOS.

Tal como demuestra la experiencia histórica, tomar el poder no es lo mismo que tomar el gobierno. Como se verá, las formas de alcanzar el gobierno y de eventualmente tomar el poder absoluto son semejantes a las descritas por Maquiavelo en *El príncipe*, por lo que recomendamos al jugador que tenga el libro a la mano durante la partida. Como en este juego el poder no se hereda siempre hay que conquistarlo quedan cuatro formas de obtenerlo, siguiendo a Maquiavelo:

1) El que se adquiere con las armas propias y el talento personal: los príncipes que así han tomado el poder "no deben a la fortuna sino el haberles proporcionado la ocasión propicia, que fue el material al que ellos dieron la forma conveniente. Verdad es que, sin esta ocasión, sus méritos de nada hubieran valido; pero también es cierto que, sin sus méritos, era inútil que la ocasión se presentara" (capítulo VI).

2) El que se adquiere con armas y fortuna de otros: "Los que sólo por la suerte se convierten en príncipes poco esfuerzo necesitan para llegar a serlo, pero no se mantienen sino con muchísimo. Las dificultades no surgen en su camino, porque tales hombres vuelan, pero se presentan una vez instalados" (capítulo VII).

3) Los que lo obtienen mediante crímenes: "...al apoderarse de un estado, todo usurpador debe reflexionar sobre los crímenes que le es preciso cometer y ejecutarlos todos a la vez, para que no tenga que renovarlos día a día y, al no verse en esa necesidad, pueda conquistar a los hombres a fuerza de beneficios. Quien

procede de otra manera, por timidez o por haber sido mal aconsejado, se ve siempre obligado a estar con el cuchillo en la mano...” (capítulo VIII).

4) De los que lo obtienen por medios civiles, gracias al favor de sus compatriotas: “El Estado así constituido puede llamarse *principado civil*. El llegar a él no depende por completo de los méritos o de la suerte; depende, más bien, de una cierta habilidad propiciada por la fortuna, y que necesita, o bien el apoyo del pueblo, o bien del de los nobles” (capítulo IX). Este príncipe sigue sin duda la conseja popular; “a más precaución, menos tropezón”.

La primera forma es muy común en el juego: la suerte (el descuido de los otros) y una dosis de habilidad pueden conducir al jefe de un partido al gobierno. La segunda forma, en el juego, es posible y relativamente frecuente cuando en una serie de movimientos coordinados con otro partido amigo, se rompe abruptamente la alianza de tal manera que la traición conduce rápidamente al gobierno. La tercera variante es dificil de alcanzar: implica haber logrado asestar golpes muy fuertes a los tres adversarios, de tal manera que su debilidad permite el acceso al gobierno; pero lo más probable es que después se alíen para combatir al usurpador. La cuarta forma es casi imposible de lograr en este juego, aunque es posible alcanzarla parcialmente mediante la unión de la mayoría de los partidos contra el cuarto partido.

IV. EL JUEGO OBLIGA A QUE SE RESPETEN LAS REGLAS BÁSICAS, PERO FUERA DE ELLO SE RIGE POR LAS FORMAS CARACTERÍSTICAS DE LA POLÍTICA: CADA JUGADOR PUEDE ESTABLECER ALIANZAS CON LOS DEMÁS, ROMPERLAS, TRAICIONAR, MANIPULAR, PROVOCAR, ENTABLAR NEGOCIACIONES, FORMAR FRENTES, ORGANIZAR CONFLICTOS, CONVENCER, ENGAÑAR, ATACAR, RETIRARSE Y AVANZAR CUANDO LO CONSIDERE OPORTUNO, ALIARSE CON LOS ENEMIGOS Y ATACAR A LOS ALIADOS.

Aquí es donde cada jugador respetando las reglas básicas despliega su capacidad para el *arte de la política*; en ese campo no hay reglas fijas ni calzadas reales: todo depende de un acertado análisis de la coyuntura y de saber crear una táctica y una estrategia adecuadas. “Admitiendo dice Gramsci que hagamos lo que hagamos siempre hacemos el juego de alguien, lo importante es intentar por todos los medios hacer bien nuestro propio juego, es decir, vencer netamente”. (A. Gramsci, p. 90). Dice el refrán popular: “no hay mejor maestro que el adversario”. En este punto el juego se asemeja al antiguo *Go* practicado por los japoneses; pero a diferencia de éste, que permite fundamentalmente un despliegue de habilidades *militares* en la táctica y la estrategia, el *Juego del Poder* combina el arte militar con la política. A fin de cuentas, como se sabe, la guerra sólo es la continuación de la política por otros medios. El arte de la política, pues, admite pocas reglas. Consejos, en cambio, se pueden dar muchos. Por ejemplo, sobre el equilibrio entre prudencia y agresividad, Lenin decía que “algo tan trivial como la cacería del zorro nos da lecciones políticas útiles: por una parte, la excesiva prudencia conduce a errores. Por la otra, no hay que olvidar que si en vez del análisis sereno de la situación nos dejamos llevar por un simple estado de ánimo o nos ponemos a agitar banderines rojos, podemos cometer errores e irreparables; podemos perecer donde no es absolutamente necesario”. (*Obras completas*, tomo XXXVI, pp. 168-9).

Por otro lado, sobre la política de alianzas también podemos seguir los consejos de Lenin: “...cuando mayor sea el ardor con que se libre la lucha y cuanto más se acerque el momento de la batalla decisiva, más debemos concentrar nuestra atención y orientar nuestra presión hacia nuestro verdadero enemigo, y no hacia un aliado, sería necio plantearse el objetivo de asustarlo e intimidarlo. Todo esto es tan evidente que resulta extraño hablar siquiera de ello”. (*Obras completas*, tomo VII, p. 552).

Por otro lado, conforme el juego se desarrolla y se aleja de las condiciones de igualdad iniciales, todo dependerá de la capacidad, de las cualidades y habilidades de la dirección política; las

situaciones que se suceden transforman las condiciones y las fuerzas y ello transforma también a los jugadores. Si por una parte mantiene cierta individualidad, por la otra se ve obligado a comportarse políticamente, es decir, a resolver los problemas de cada situación de acuerdo a la correlación de fuerzas y en función de su ambición máxima: el poder. Así, cada jugada exige de una solución política, la que aparece cada vez más alejada de las concepciones éticas, morales, religiosas, etc., del jugador. La traición, el asesinato, la provocación, se convierten en recursos políticos necesarios, plenamente justificables desde este punto de vista. Ya Gramsci escribía que “lo que se debe valorar en un conflicto no es, precisamente, las cosas tal como están sino el fin que las partes en lucha se proponen con el conflicto mismo; ¿y cómo podrá juzgarse este fin, que todavía no existe como realidad efectiva y juzgable? ¿No se convertirá el juicio mismo en un elemento del conflicto, es decir, no será simplemente una fuerza del juego, favorable o perjudicial para una y otra parte? En todo caso, se puede decir: a) que en un conflicto, todo juicio de moralidad es absurdo, porque sólo puede fundarse en los datos de hechos existentes, es decir, en los datos que el conflicto tiende, precisamente, a modificar; b) que el único juicio posible es el 'político', es decir, de conformidad del medio al fin (lo cual implica una identificación del fin o de los fines graduados según una escala sucesiva de aproximación). Un conflicto es 'inmoral' en la medida en que se aleja del fin o no crea condiciones que aproximen al fin (es decir, no crea medios más adecuados para la obtención del fin), pero no es 'inmoral' desde otros puntos de vista 'moralísticos'. No se puede juzgar, pues, al hombre político por el hecho de que sea más o menos honesto, sino por el hecho de que mantenga o no sus compromisos (y en este mantenimiento de compromisos puede estar comprendido el 'ser honesto', es decir, que el ser honesto puede ser un factor político necesario y en general lo es, pero el juicio es político y no moral). Es juzgado no por el hecho de que actúa equitativamente, sino por el hecho de que obtiene o no resultados positivos o evita un resultado negativo, un mal; en esto

puede ser necesario 'actuar equitativamente', pero como medio político y no como juicio moral”. (*id.* , pp. 183-4). Ya se ha dicho que: “la cruz en los pechos y el diablo en los hechos”.

Recomendamos, pues, al jugador que tenga a mano también además de las obras de Maquiavelo y Gramsci los textos de Lenin. Si tiene tiempo de consultarlos le serán útiles, pero le aconsejamos que es este campo no se deje guiar dogmáticamente por los clásicos ni simplemente por la intuición; en política el dicho popular resulta más orientador: “caras vemos, corazones no sabemos”.

V. COMO LA POLÍTICA QUE SE QUEDA IMPRESA Y ACUMULADA EN LA HISTORIA NACIONAL ESTE JUEGO SE CARACTERIZA, A DIFERENCIA DE MUCHOS OTROS, POR EL HECHO DE QUE LAS PIEZAS MUERTAS NO SON RETIRADAS DEL TERRITORIO: PERMANECEN EN EL TABLERO, MUERTAS, DE ACUERDO A LA FORMA EN QUE HAN SIDO ELIMINADAS. CUANDO UNA PIEZA ES ELIMINADA SE LA COLOCA AL REVES, UNA PIEZA MUERTA DEJA DE PERTENECER A UN PARTIDO Y POR TANTO CARECE DE MOVIMIENTO PROPIO.

El jugador verá que, especialmente al final de la partida, la política se convierte en el arte de saber moverse entre cadáveres y de saber desplazarlos con astucia. Es comprensible, pues la historia de la partida va dejando sus huellas en el campo de batalla, no sólo en las posiciones alcanzadas por cada partido sino también en las víctimas que quedan sobre el terreno. El conjunto de cadáveres que queda en el tablero representa, en cierta manera, la conciencia histórica de la vida política pasada. Dicha conciencia no tiene dinamismo propio pertenece al pasado, está muerta, pero adquiere vida en la medida en que es manipulada y recuperada. Y, como se sabe, los mejores recuperadores del pasado de la historia, de las ideas son los intelectuales: más precisamente, los ideólogos. Marx dijo al respecto: “Los hombres hacen su propia historia, pero no la hacen a su libre arbitrio, bajo circunstancias elegidas por

ellos mismo, sino bajo aquellas circunstancias con que se encuentran directamente, que existen y les han sido legadas por el pasado. La tradición de todas las generaciones muertas oprime como una pesadilla el cerebro de los vivos. Y cuando éstos aparentan dedicarse precisamente a transformarse y a transformar las cosas, a crear algo nunca visto, en estas épocas de crisis revolucionaria es precisamente cuando conjuran temerosos en su auxilio los espíritus del pasado, toman prestados sus nombres, sus consignas de guerra, su ropaje, para, con este disfraz de vejez venerable y este lenguaje prestado, representar la nueva escena de la historia universal". (C.M., *18 B.*, p.99). Es decir, en política se vale asustar con el petate del muerto.

VI. LAS PIEZAS SE MUEVEN EN TODAS LAS DIRECCIONES: LATERAL Y TRANSVERSALMENTE, HACIA DELANTE Y HACIA ATRÁS, A LA IZQUIERDA Y A LA DERECHA. TODAS LAS PIEZAS CON EXCEPCIÓN DE LOS MILITANTES PUEDEN MOVERSE EN UNA TIRADA CUANTAS CASILLAS SE DESEE, COMO LA REINA DEL AJEDREZ, SIN SALTAR PIEZAS, ES DECIR EN LINEA RECTA SIEMPRE Y CUANDO LA VIA ESTE LIBRE. LOS MILITANTES PUEDEN MOVERSE HASTA UN MÁXIMO DE DOS CASILLAS (O UNA) SIN SALTAR PIEZAS. LAS PIEZAS PUEDEN ATRAVESAR LA CASILLA CENTRAL, PERO CON EXCEPCIÓN DEL DIRIGENTE NO PUEDEN ESTACIONARSE ALLÍ.

El dirigente podría preguntarle al militante lo que lo posible pregunta a lo imposible en el aforismo de Tagore:

"Lo posible pregunta a lo imposible: "¿Dónde vives tú?"

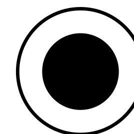
En los sueños de los que no pueden, dice una respuesta.

II
MOVIMIENTOS Y PODER DE CADA PIEZA

I. *EL DIRIGENTE*. ES LA ÚNICA PIEZA QUE PUEDE OCUPAR LA CASILLA CENTRAL: AL HACERLO SU PARTIDO SE ENCUENTRA EN EL GOBIERNO Y POR ELLO GOZA DE LAS SIGUIENTES PRERROGATIVAS:

A) TIENE EL DERECHO A TIRAR DE NUEVO DESPUÉS DE CADA JUGADA DE CADA UNO DE LOS OTROS PARTIDOS. SI DESOCUPA LA SEDE DEL GOBIERNO VUELVE A TIRAR EN EL ORDEN NORMAL DEL JUEGO.

B) TIENE EL DERECHO DE MOVER COMO SUYAS LAS PIEZAS DE UN PARTIDO ADVERSARIO CUYO DIRIGENTE HAYA SIDO RODEADO E INMOVILIZADO DURANTE SU GOBIERNO O QUE SE ENCUENTRE INMOVILIZADO EN EL MOMENTO DE ACCEDER AL GOBIERNO. ES DECIR, LAS PIEZAS DE UN PARTIDO CUYO DIRIGENTE ES INMOVILIZADO POR RODEO PERTENECERÁN AL PARTIDO QUE PRIMERO OCUPE EL GOBIERNO O AL QUE LO OCUPA EN ESE MOMENTO. PIERDE ESTE DERECHO CUANDO ABANDONA EL GOBIERNO. EL DIRIGENTE MATA OTRAS PIEZAS AL COLOCARSE EN LA CASILLA QUE OCUPA LA PIEZA ENEMIGA. EL CADÁVER ES DESPLAZADO Y PUEDE UBICARSE, A VOLUNTAD DEL JUGADOR, EN CUALQUIER CASILLA LIBRE DEL TABLERO, SALVO EN LA CASILLA CENTRAL DE GOBIERNO.



El dirigente o jefe de partido resume en sí mismo la lógica del juego, y concentra la voluntad de poder de su partido. "El Gran Hermano dijo alguna vez George Orwell es la concreción con que el partido se presenta al Mundo. Su función es actuar como punto de mira para todo amor, miedo o respeto, emociones que se sienten

con mucha mayor facilidad hacia un individuo que hacia una organización". A él se aplica la concepción de Nietzche: "Todos los fines y las metas, los sentidos, son solamente modos de expresión y metamorfosis de la única voluntad que es inherente a todo lo que sucede: de la voluntad de poderío. Tener fines, metas, intenciones, querer, en general es un querer devenir más fuerte, un querer, crecer y querer también los medios necesarios para ello". (La voluntad de dominio (estudios y fragmentos), *Obras completas*, tomo IX, Aguilar, Madrid, 1932, fragmento No. 672). El comportamiento nietzcheano de esta pieza es equivalente, según asegura la tradición, al hexagrama 34 del *I Ching*: el Ta Kwang, que significa la fuerza, el poder de los grandes, el trueno sobre el cielo: "Ta Kwang indica que será conveniente mantenerse firme y correcto". (Consúltese el *I Ching* en versión de M. Lauer, Barral, Barcelona, 1971). Por su parte Maquiavelo da el siguiente consejo a los poderosos, que bien puede ser la norma principal que guía el comportamiento del *dirigente*: "... hay dos maneras de combatir: una, con las leyes; otra, con la fuerza. La primera es distintiva del hombre; la segunda de la bestia. Pero como a menudo la primera no basta, es forzoso recurrir a la segunda. Un príncipe debe saber entonces comportarse como bestia y como hombre... debe saber emplear las cualidades de ambas naturalezas, ya que una no puede durar mucho sin la otra... De manera que, ya que se ve obligado a comportarse como bestia, conviene que el príncipe se transforme en zorro y en león, por que el león no sabe protegerse de las trampas ni el zorro protegerse de los lobos. Los que sólo se sirven de las cualidades del león demuestran poca experiencia. Por lo tanto un príncipe prudente no debe observar la fe jurada cuando semejante observancia vaya en contra de sus intereses y cuando hayan desaparecido las razones que le hicieron prometer. (*El príncipe*, capítulo XVIII).

La función dirigente es caracterizada así por Gramsci:

"Si la inteligencia fuese incapaz de tomar un ritmo y de establecer un proceso dentro del hacerse de la historia, la vida de la civilización sería imposible: el genio político se reconoce

precisamente por esta capacidad de adueñarse del mayor número posible de términos concretos necesarios y suficientes para fijar un proceso de desarrollo y por la capacidad de anticipar el futuro próximo y remoto, y sobre la línea de esta intuición disponer la actividad de un Estado, arriesgar la fortuna de un pueblo". (A. Gramsci, *El partido...*, pp. 32-3).

Por otro lado Gramsci también ha afirmado que el mejor dirigente es aquel que crea las condiciones para ser sustituido. Esta situación es la que genera el panorama que invoca el Zaratustra de Nietzche:

"Como vienen al mundo demasiados hombres, se inventó el Estado para los superfluos.

¡Cómo los atrae, cómo los masca, cómo los engulle!

'En la tierra no hay nada más grande que yo; yo soy el dedo ordenador de Dios'. Así brama el monstruo.

El estado es donde todos beben veneno; donde todos se pierden a sí mismos; donde el lento suicidio de todos se llama 'la vida'.

¡Mirad a los superfluos! Roban las obras de los inventores y los tesoros de los sabios, llaman civilización a su latrocinio. Siempre están enfermos; echan la bilis, y llaman a eso periódicos. Se devoran y no pueden digerirse siquiera. Adquieren riquezas y se hacen mas pobres. ¡Quieren el poder: mucho dinero! Trepan como los monos, los unos sobre los otros, y se arrastran al cieno y al abismo. Todos quieren acercarse al trono: es su locura. ¡Como si la felicidad estuviese en el trono! Frecuentemente el cieno está en el trono y frecuentemente también el trono está en el cieno.

A mi entender, todos ellos son locos y monos trepadores y bullidores. Su ídolo monstruoso huele mal; todos ellos huelen mal también.

¡Evitad el mal olor! ¡Alejaos de la idolatría de los superfluos! ¡Evitad el mal olor! ¡Alejaos del humo de esos sacrificios humanos!."

Efectivamente, el humo y las pestilencias que emanan del ejercicio del poder político se llegan a concentrar en el dirigente,

quien en el paroxismo de su poder supremo, al darse cuenta de que lleva atrás a su séquito de incondicionales, bien podría decir, como alguna vez exclamó la maestra Isela Vega:

¡Ay, como me apesta el culo! Por eso lo traigo atrás...

II. *EL PROVOCADOR*. LO QUE CARACTERIZA A ESTA PIEZA ES QUE NO PUEDE MATAR. SU FUERZA RADICA EN QUE TIENE LA CAPACIDAD DE DESPLAZAR PIEZAS VIVAS DE LOS OTROS PARTIDOS. PARA ELLO SE COLOCA EN EL LUGAR OCUPADO POR LA PIEZA ADVERSARIA Y LA UBICA A VOLUNTAD, VIVA, EN CUALQUIER CASILLA VACÍA DEL TABLERO.



El hexagrama del *I Ching* que corresponde al provocador es el Lî (la conducta); según Confucio "en Lî tenemos al símbolo de la debilidad pisando al de la fuerza". En efecto, el *I Ching* dice: "Lî sugiere la idea de uno que pisa la cola de un tigre, que no lo muerde". Así pues, el provocador carece de fuerza (no puede matar) pero atropella a los fuertes ya que los puede desplazar. Esta peculiaridad lo convierte en la pieza clave para realizar alianzas o para provocar enfrentamientos entre los enemigos con el objeto de dividirlos. En una alianza, el provocador puede desplazar las piezas del partido aliado para atacar a los otros.. En sus tareas de provocación puede desplazar las piezas del partido aliado para atacar a los otros. En sus tareas de provocación puede desplazar una pieza de un enemigo para enfrentarla a otro y ocasionar así su colisión. Es decir, en el primer caso el provocador es una pieza fundamental de las alianzas; pero en el segundo caso revela su verdadera naturaleza y se convierte en el instrumento de intervención en los conflictos ajenos.

Por otro lado, las alianzas pueden unir las armas políticas y

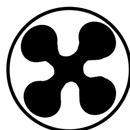
potenciar las fuerzas. Un elemento más poderoso en las alianzas es el provocador: en realidad, por su capacidad de mover a los vivos vendría a personificar el "poder del dinero". Así, el dinero, de común acuerdo con los ideólogos, la prensa, el militar o simplemente los activistas, se convierte en una arma terriblemente poderosa. Los aliados pueden, con el poder del dinero, llevar a la prensa, utilizando el soborno, etc., a los lugares menos sospechados por los otros y causar verdaderos estragos, etcétera.

Sobre las alianzas, recordemos a Maquiavelo de nuevo: "... un príncipe nunca debe aliarse con otro más poderoso para atacar a terceros, sino... cuando las circunstancias lo obligan, porque si venciera queda en su poder, y los príncipes deben hacer lo posible para no quedar a disposición de otros". (El príncipe, capítulo XX).

Sobre la intervención en los conflictos entre otros partidos vecinos Maquiavelo recomienda: "El abrazar un partido siempre es más conveniente que el permanecer neutral. Porque si dos vecinos poderosos se declaran la guerra, el príncipe puede encontrarse en uno de estos casos: que, por ser los adversarios fuertes, tenga que temer a cualquiera de los dos que gane la guerra, o que no; en uno o en otro caso siempre le será más útil decidirse por una de las partes y hacer la guerra. Pues, en el primer caso, si no se define, será presa del vencedor, con el placer y satisfacción del vencido; y no hallará compasión en aquél ni asilo en éste, porque el que vence no quiere amigos sospechosos y que lo ayuden en la adversidad, y el que pierde no puede ofrecer ayuda a quien no quiso empuñar las armas y arriesgar en su favor". (*El príncipe*, capítulo XXI).

De hecho, las funciones de esta pieza pueden ir más lejos: provocar la guerra entre los vecinos y, después, eventualmente aliarse a alguno de ellos como aconseja Maquiavelo. Pero si se pisa sin cuidado la cola del enemigo, podría ser que éste muerda ferozmente.

III. *EL IDEÓLOGO*. ESTA PIEZA, AL IGUAL QUE LA ANTERIOR, NO PUEDE MATAR. SU FUNCIÓN ES RECUPERADORA; TIENE LA CAPACIDAD DE DESPLAZAR CUALQUIER PIEZA MUERTA. PARA ELLO SE COLOCA EN SU CASILLA Y LA DESPLAZA A CUALQUIER LUGAR DESOCUPADO DEL TERRITORIO.



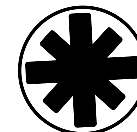
Aquí se define al ideólogo en su sentido original: es aquel que manipula y estudia ideas; la ideología se pretende ser la "ciencia de las ideas" y no un "sistema de ideas". Efectivamente, esta pieza manipula los cadáveres, que son las "ideas" que han permanecido en el territorio como testigos de la historia. El ideólogo del juego puede adoptar dos formas de comportamiento: a) el uso hábil de la estructura en la disposición de las piezas muertas con el objeto de organizar una adecuada protección para los movimientos de su partido (es decir, la construcción de una "ideología orgánica"); b) el uso arbitrario y aleatorio encaminado exclusivamente a proteger una pieza o una jugada particular. Sobre esto, el jugador podrá leer con provecho a Gramsci:

"...hay que distinguir entre ideologías históricamente orgánicas, que son necesarias para una cierta estructura, e ideologías arbitrarias, racionalistas, queridas. En cuanto históricamente necesarias, tienen una validez que es validez psicológica: organizan las masas humanas, forman el terreno en el cual los hombres se mueven, adquieren conciencia de su posición, lucha, etc. En cuanto arbitrarias, no crean más que movimientos individuales, polémicas, etc.".(Antología, p. 364).

Esta pieza corresponda el Kí Yí del *I Ching*, que quiere decir "después de la realización", y que muestra en primer término al sujeto, que sería aquí el ideólogo, como "un zorro que tiene la cola mojada".

IV. *EL PERIODISTA*. ESTA PIEZA USA LAS ARMAS TÍPICAS DE LA PRENSA: PUEDE ATACAR AL ENEMIGO POR DENUNCIA, ESCÁNDALO, ACUSACIÓN, REVELACIÓN DE SECRETOS, ETC. ES DECIR, MATA INDIRECTAMENTE DE LA SIGUIENTE FORMA: A RAÍZ DE SU DESPLAZAMIENTO (Y SOLO DE SU DESPLAZAMIENTO) MATA A TODAS LAS PIEZAS ENEMIGAS UBICADAS EN CUALQUIERA DE LAS CASILLAS CONTIGUAS QUE TIENEN UN LADO COMÚN CON LA CASILLA A LA QUE LLEGA LA DENUNCIA. LAS PIEZAS MUERTAS NO SON DESPLAZADAS, SINO QUE QUEDAN PUESTAS AL REVÉS EN EL LUGAR QUE OCUPABAN VIVAS, YA QUE ESTA PIEZA NO MATA POR SUSTITUCIÓN COMO LAS DEMÁS.

SI ESTA PIEZA ES DESPLAZADA POR UN PROVOCADOR NO MATA A LAS PIEZAS CONTIGUAS A LA CASILLA A LA QUE ES ENVIADA, Y DEBERÁ DESPLAZARSE DE NUEVO POR DECISIÓN DE SU PARTIDO PARA PODER MATAR PIEZAS ENEMIGAS. ES DECIR, LA DENUNCIA SÓLO MATA CUANDO ES MANEJADA POR SU PROPIO PARTIDO, CUALQUIER PIEZA ENEMIGA PUEDE COLOCARSE AL LADO DEL PERIODISTA SIN SUFRIR POR ELLO DAÑO ALGUNO.



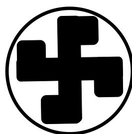
Como afirma Trotsky, en tiempo de guerra todas las instituciones, órganos del poder gubernamental y de la opinión pública, se convierten directa o indirectamente en órganos de la dirección de la guerra. Esto ocurre en primer término con la prensa".

La acción de esta pieza se puede asociar también a la concepción leninista del periódico *Iskra* (la chispa): el periódico es la chispa que incendia la pradera, que provoca un levantamiento revolucionario. En el *I ching* corresponde al hexagrama Kan, que quiere decir el levantamiento o el trueno: "Cuando el desplazamiento, como un golpe de trueno, aterrorice a todos los

que se encuentran dentro de un radio de cien Lî, el será como adorador sincero...”.

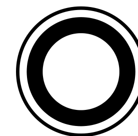
El momento y la forma de mover esta pieza pueden determinar en alto grado el curso de los acontecimientos, pues provoca estragos. Pero, al mismo tiempo, es una pieza muy vulnerable. Cualquier regla sobre su uso sería el equivalente a una receta sobre el momento indicado para realizar la revolución. Y es sabido que desde la Antigüedad la ciencia política ha buscado afanosamente la fórmula que permite detectar la coyuntura revolucionaria. Es el momento en que los dominados ya no están dispuestos a soportar la dominación, decía Lenin, y que coincide con una situación en que los dominadores ya no pueden seguir dominando. Podríamos aconsejar al jugador que se remitiese a la fórmula más antigua, expresada por Sócrates, para detectar el momento revolucionario; de esta manera se unirá a la multitud de analistas y comentaristas que en vano han tratado de comprenderla. Descrita por Aristóteles, la fórmula de Sócrates según aparece en *La república* de Platón dice así: “Proceden todas las revoluciones de que nada puede existir eternamente, sino que todo cambia en un periodo dado, y que las revoluciones cuya raíz aumentada en tercio y quinto da dos armonías, no empiezan hasta que el número de esta figura ha sido elevado al cubo, por ser el momento en que la naturaleza produce seres viciosos y absolutamente incorregibles”. (*La política*, libro VIII, capítulo X).

V. *EL MILITAR*. ESTA PIEZA, POR SUPUESTO, PUEDE MATAR A CUALQUIER PIEZA ENEMIGA AL UBICARSE EN SU LUGAR, PERO A DIFERENCIA DE LA FORMA EN COMO MATA EL DIRIGENTE, LA MILICIA DEJA HUELLAS: EL CADAVER NO PUEDE SER UBICADO EN CUALQUIER LADO, SINO QUE PASA FORZOSAMENTE A OCUPAR LA CASILLA DE DONDE PARTIÓ LA MILICIA PARA ATACAR.



El hexagrama del *I Ching*, Sze (el ejército), señala a “la hueste avanzando de acuerdo a las reglas de tal movimiento” o como dice el dicho: ”milicia es casi malicia”. Las reglas, en este caso, son estrictamente militares y obligan a la milicia a dejar a los muertos en la posición que ella ocupaba previamente; sus movimientos, pues, no dan lugar a negociaciones sobre el destino o la ubicación del cadáver. Esta pieza representa, pues, un tipo de acción militar relativamente limitada. Su acción puede ser asimilada, hasta cierto punto, a la del terrorista. “El terror decía Lenin puede ser una de las formas de acción militar que puede ser perfectamente aplicable, y aun esencial, en un momento dado del combate, en determinado estado de las fuerzas y en determinadas condiciones... tenemos el deber de prevenir con toda energía la afición por el terror, contra la tendencia a considerarlo como el medio de lucha principal y fundamental, como tanta gente se inclina a hacerlo en el momento actual. El terror nunca será una operación militar de carácter ordinario: en el mejor de los casos, sólo puede ser utilizado como uno de los medios para el asalto final”. (*Obras completas*, tomo V, pp. 15-16).

VI. *LOS CUATRO MILITANTES*. SI BIEN SOLO PUEDEN AVANZAR UNA O DOS CASILLAS, ESTAS PIEZAS PUEDEN MATAR POR SUSTITUCIÓN A CUALQUIER OTRA PIEZA ENEMIGA Y UBICAR SU CADAVER EN CUALQUIER CASILLA VACÍA DEL TABLERO. SU ÚNICA LIMITACIÓN ES QUE NO PUEDEN MATAR A UN DIRIGENTE CUANDO ESTE SE ENCUENTRA EN LA CASILLA CENTRAL, SEDE DEL GOBIERNO.



Por supuesto, los militantes simbolizan tanto el poder como las limitaciones de la masa. Sus movimientos son limitados y no tienen acceso al gobierno. Pero su acción masiva coordinada es demoledora. Los comentarios del rey Wan al hexagrama

correspondiente del *I Ching*, el Ying, son de gran belleza y profundidad: "Observando a Ying, pensamos en que un pueblo puede ser transportado, mientras que nada puede mover a sus pozos. Las aguas de un pozo jamás desaparecen, jamás reciben aumento alguno, y los que vienen y van pueden beneficiarse de ellas. Si poco antes de concluir la extracción, antes de que la cuerda alcance el agua, el cubo se rompe, esto significa que el mal se hará presente". La imagen del pozo, se ha dicho, representa la raíz profunda del pueblo, que es independiente de los movimientos coyunturales de la masa. Si a un jugador se le rompe el cubo antes de tiempo, seguramente perderá la partida: es decir, si no maneja bien desde el principio a la masa de militantes, tendrá pocas oportunidades de ganar.

Al respecto, Napoleón extrajo enseñanzas muy interesantes de una batalla que se libró entre mamelucos (bien pertrechados pero poco disciplinados) y franceses(mal pertrechados pero muy disciplinados): dos mamelucos pueden derrotar a tres franceses; cien mamelucos pueden hacer frente a cien franceses; trescientos mamelucos son inferiores a trescientos franceses, y mil quinientos mamelucos pueden ser derrotados por mil franceses, pues ya se sabe que no toda lana es pelos.

Para el *Juego del Poder* no sirven las recetas o los esquemas predeterminados; aquí también vale la máxima leninista: el análisis concreto de la situación concreta. En efecto, son muchos los factores que intervienen para impedir que se produzcan dos partidas similares; el temperamento, la concepción, el estado de ánimo de los jugadores, la correlación de fuerzas, las alianzas, y otros factores influyen para definir el carácter de la lucha política en el tablero. Cada situación es concreta y requiere de un análisis concreto.

Así, es posible pensar en una serie infinita de combinaciones. En ciertas ocasiones el juego adopta formas de lucha palaciega; en otras, de lucha política, democrática, parlamentaria; y, en otras más, alcanza formas superiores: la guerra civil, el exterminio de una parte del pueblo por otra parte del pueblo.

En cada una de estas situaciones, los partidos y las diferentes piezas adquieren funciones específicas. Así, según sea la forma de la contienda, los partidos adoptan una estructura y una formación determinadas, y cada una de las piezas representa un medio y un arma de lucha. Toda una gama de situaciones políticas se suceden en el juego; situaciones con partidos democráticos, cuyas piezas se desenvuelven con autonomía y se despliegan por todo el territorio; situaciones en las cuales lo partidos se transforman en verdaderos ejércitos, centralizados jerárquicamente, y cuyas piezas se mueven sólo en dependencia del centro de la unidad militar en combate; etcétera.

Las piezas mismas determinan su función en dependencia de la situación concreta. Así por ejemplo, la manipulación puede ser desempeñada por un provocador, pero también por un "corruptor", un espía, un demagogo, y, por qué no, por una seductora. Igualmente la denuncia puede ser ejercida por un periodista, pero también por una chismosa (o chismoso), un intrigante, una prostituta, etcétera.

En síntesis, la función específica que cada pieza desempeñe en el juego depende de la situación concreta de éste; sólo el análisis concreto puede resolver el problema de cada situación.

III
REGLAS SOBRE EL PODER, EL GOBIERNO Y AL MUERTE

I. LA SEDE DEL GOBIERNO ES LA CASILLA CENTRAL, QUE SOLO PUEDE SER OCUPADA POR UN DIRIGENTE DE PARTIDO, SI EL DIRIGENTE DE UN PARTIDO OCUPA LA SEDE DEL GOBIERNO, SU TURNO DE JUGAR LE ES OTORGADO CADA VEZ QUE TIRA UNO DE LOS ADVERSARIOS, SI SOLO QUEDAN DOS JUGADORES, EL PARTIDO EN EL GOBIERNO DISPONE DE DOS TIRADAS CONSECUTIVAS, EL PARTIDO PIERDE ESTE DERECHO EN CUANTO SU DIRIGENTE SE RETIRA DE LA CASILLA CENTRAL.

Por estar ubicada en el centro del tablero, la sede del gobierno es muy vulnerable. La estabilidad de un gobierno dependerá de dos factores principales: de la protección que el propio partido en el gobierno organice en torno a la casilla central y de las alianzas y apoyos con que cuente.

La protección de la casilla de gobierno puede ser ideológica, militar o mixta. Es fundamentalmente ideológica cuando hay una barrera de piezas muertas impidiendo las agresiones de los otros partidos. Es principalmente militar cuando las piezas agresivas del partido en el gobierno (militantes, milicia, periodista) son las encargadas de rodear al dirigente. Y puede haber, por supuesto varias combinaciones en la defensa del gobierno.

Lo más difícil es mantenerse en el gobierno sobre la base de alianzas con otro y otros partidos. Mao Tse-tung establece las siguientes condiciones para lograrlo: "la clase y el partido dirigentes, a fin de ejercer la dirección sobre las clases, capas, partidos políticos y organizaciones populares por ellos dirigidos, deben llenar las dos condiciones siguientes:

a) Conducir a los dirigidos (los aliados) a luchar resueltamente contra el enemigo común y a lograr victorias.

b) Dar beneficios materiales a los dirigidos o, por lo menos, no dañar sus intereses y, al mismo tiempo, darles una educación política". (*Obras escogidas*, tomo IV, p. 192).

Todo partido que se alíe a otro que está en el gobierno deberá, pues, ser muy cuidadoso. El sometimiento a un gobierno, aun concebido éste idealmente en su forma utópica, acarrea profundas formas de explotación; Tomás Moro, cargado de buenas intenciones, describía así a las clases bajas del país de Utopía: "Los esclavos deben trabajar constantemente y además llevan cadenas... Otra clase de siervos la constituye el jornalero de otros países, pobre trabajador, que prefiere espontáneamente servir en Utopía. Trátanlos con bondad y como a los propios ciudadanos, sin imponerles más que un aumento de trabajo, ya que están acostumbrados a él". (*Utopía*, Col. Austral, Buenos Aires, 1952, p. 109).

II. TODAS LAS PIEZAS PUEDEN PASAR POR LA SEDE DEL GOBIERNO, SI NO ESTÁ OCUPADA, EN SUS DESPLAZAMIENTOS.

Si no está ocupado el gobierno, éste es transparente y no constituye un obstáculo a la libre circulación de las piezas. Una vez ocupado, el régimen político que se instala provoca una opacidad y restringe la libertad.

Hay que insistir en que este juego, conforme se desarrolla, crea relaciones de poder y de subordinación, las cuales se van extendiendo paulatinamente hasta atrapar a todos. Voltaire solía decir que "si Dios no existiera, habría que inventarlo". Al jugar el juego del poder los participantes estarán tentados a parafreasear a Voltaire, exclamando: "si el Estado no existiera, habría que inventarlo", ya que todas las jugadas son un paso en la invención del poder. Pero el juego no sólo provoca un apetito de poder, sino también una repugnancia por el Estado. Al final del juego muchos querrán decir con Bakunin: "si Dios (o el Estado...) existiese, habría que hacerlo desaparecer". El mismo Bakunin decía que "hay en la naturaleza misma del Estado algo que provoca la rebelión". (Bakunin, *Dios y Estado*).

III. LA MILICIA Y EL PROVOCADOR PUEDEN MATAR O DESPLAZAR AL DIRIGENTE QUE OCUPA EL GOBERNO, PARA LO CUAL PUEDEN ENTRAR EN LA CASILLA CENTRAL, PERO DISPONEN DE UNA JUGADA CONSECUTIVA INMEDIATA PARA SALIR DEL GOBIERNO. EN ESTE CASO DISPONEN DE UNA TIRADA DOBLE.

Se trata de un golpe de Estado: abre el paso a situaciones peligrosas y cambia bruscamente la correlación de fuerzas. En principio se trata de un ataque a la posición enemiga más fuerte y concentrada, lo cual sólo es recomendable en situaciones muy favorables. Recordemos que Mao Tse-tung tenía como principal norma militar "asestar golpes primero a las fuerzas enemigas dispersas y aisladas y luego a las fuerzas enemigas concentradas y poderosas". (*Obras escogidas*, tomo IV, p. 145). Todo movimiento

hacia el poder debe estar normado por una concepción flexible de la táctica y la estrategia, aun cuando sean muy atractivas las posibilidades de precipitarse a dar golpes fuertes. Tzu Lu, discípulo de Confucio, discutiendo un día con su maestro sobre la guerra, le preguntó: "Si estuviera a la cabeza de los Tres Ejércitos, ¿a quién escogería como asistente? El Maestro contestó: al hombre dispuesto a enfrentarse a un tigre, o a precipitarse en un río sin preocupaciones por sobrevivir o morir, a esta clase de hombre de ninguna manera lo escogería. Escogería ciertamente al que enfrenta al obstáculo con la prudencia necesaria y que prefiere triunfar por la estrategia". (*Analectas*, libro VII).

IV. EL PERIODISTA PUEDE MATAR AL DIRIGENTE ENEMIGO EN EL PODER, EN ESTE CASO EL CADÁVER QUEDA EN LA CASILLA CENTRAL E IMPIDE QUE OTRO DIRIGENTE TOME EL PODER. SOLO UN IDEÓLOGO PUEDE DESPLAZAR EL CADAVER DEL DIRIGENTE MUERTO, OPERACIÓN PARA LA CUAL TAMBIÉN DISPONE DE UNA DOBLE JUGADA DESTINADA A QUE SALGA INMEDIATAMENTE DE LA SEDE DEL GOBIERNO.

En este caso no se trata de un golpe de Estado, sino de una parálisis de las funciones gubernamentales a causa de un gran escándalo. Como se pudo constatar en el asunto Watergate, en los Estados Unidos, el resultado es un enorme debilitamiento de los poderes ejecutivos, que en el juego aparece bajo la forma de un gobierno ocupado por un cadáver.

La mentira, tan característica de cierto tipo de prensa, es una de las armas más poderosas que los jugadores pueden emplear para llegar a tomar el poder. El riesgo que correrán, al usarla, es el de quedar como cadáveres en el poder. Gramsci recordaba la anécdota hebrea:

"¿A dónde vas? pregunta Isaac a Benjamín. A Cracovia responde Benjamín. ¡Embustero! Dices que vas a Cracovia para que yo crea que vas a Lemberg. Pero sé muy bien que vas a Cracovia. ¿Qué necesidad tienes, pues, de mentir?

"En política se podrá hablar de reserva, no de mentira en el sentido mezquino que muchos piensan: en la política de masas decir la verdad es una necesidad política precisamente".

Pero otros preferirán guiarse por la antigua recomendación de Spinoza: "...concluimos que ningún pacto tiene valor sino en razón de su utilidad; si la utilidad desaparece, el pacto se disipa con ella y pierde su autoridad por completo. Es, pues, una locura pretender encadenar siempre a alguno a su palabra, a menos que se haga de tal suerte que la ruptura del pacto entrañe para violador de su promesa más daño que provecho. Esto es lo que debe suceder particularmente en la formación de un Estado". (Baruch Spinoza, *Tratado teológico-político*, XVI, 20, Juan Pablos Editor, México, 1975).

V. EN TODOS LOS CASOS, EN LA SEGUNDA JUGADA CONSECUTIVA DE LA MILICIA, EL PROVOCADOR O EL IDEÓLOGO, CON OBJETO DE EVACUAR LA SEDE DEL GOBIERNO, ESTÁ PROHIBIDO MATAR O DESPLAZAR A OTRA PIEZA.

Es decir que el hecho de dar un golpe de Estado y matar al dirigente del partido en el gobierno crea un cierto efecto de impotencia, como el que celebra Endre Ady, poeta húngaro de principios de siglo:

"La cabeza me da vueltas, mi garganta está enronquecida
Y, en los pesados crepúsculos dementes
Sagrada impotencia maldita
Canto tu himno agotador".

VI. EL JUEGO ES GANADO POR EL PARTIDO QUE LOGRA QUEDARSE EN EL PODER EN FORMA DEFINITIVA, AL ELIMINAR TODA POSIBILIDAD DE SER DERROCADO. ESTO SE LOGRA SEA POR LA ELIMINACIÓN DE LOS DEMÁS PARTIDOS O BIEN POR SU COMPLETA NEUTRALIZACIÓN.

Si bien durante el transcurso de la partida, el juego obliga al

despliegue de las alianzas, la única forma de ganar consiste en alcanzar un poder total no compartido. De esta manera, los jugadores atraviesan por toda la gama de las formas de lucha política hasta llegar a una situación límite en la que no cabe ninguna posibilidad de alianza. Al final, la lucha es a muerte, sin mediaciones posibles.

El juego, bajo las condiciones de competencia que imperan en él, muestra la dificultad de un equilibrio democrático en el que cada jugador sea como el hombre soñado por Rousseau: “un hombre que no sea tan rico para poder comparar a otro, ni tan pobre para tener necesidad de venderse”.

Para llegar al fin último, al poder absoluto, el jugador deberá gozar de esa fortaleza que exigía Clausewitz:

“La fortaleza del alma no es propia sólo de quien experimenta fuertes emociones, sino de quien, bajo el efecto de los peores impulsos anímicos sabe mantenerse dueño de sí mismo, de suerte que, pese a la tempestad desatada en su corazón, su capacidad de enjuiciamiento y sus convicciones conservan íntegra su agudeza, como conserva toda su virtud la brújula del navío en medio de la tempestad”.

Las siguientes observaciones de von Clausewitz también podrán inspirar a quienes desean ganar la partida:

“Toda actividad especial requiere, si es que ha de ser llevada a cabo con cierto virtuosismo, particulares disposiciones del entendimiento y del sentimiento. Cuando tales disposiciones alcanzan un grado eminente en una persona determinada y se manifiestan mediante hazañas extraordinarias, entonces a dicha persona se le califica de genio”.

“La guerra es el reino del peligro; de ahí que el valor sea la virtud guerrera por excelencia.

“Más que en cualquier otro dominio, en éste es preciso que una inteligencia sutil y penetrante sepa discernir y apreciar instintivamente la verdad”

“Si echamos una mirada a la diversidad de los temperamentos humanos, nos encontramos, en primer lugar, a gentes muy poco

emotivas, de quienes se dice que son flemáticas o indolentes.

“En segunda lugar, hallamos a personas en extremo emotivas, pero cuyos sentimientos no exceden nunca de cierto grado, y a quienes se califica de personas sensibles pero tranquilas.

“En tercer lugar, vemos a los que se emocionan fácilmente y cuyos sentimientos arden, rápida y violentamente, como la pólvora, pero que se aquietan con la misma rapidez con que se encienden.

“en cuarto y último lugar, aparecen aquellos que no se emocionan a la menor ocasión, cuya sensibilidad no entra en juego rápida sino gradualmente y cuyos sentimientos devienen, por ende, muy pujantes y mucho más duraderos. Esos son los hombres que se distinguen por sus enérgicas, profundas y secretas pasiones”.

VII. CUANDO UN DIRIGENTE QUE OCUPA LA SEDE DEL GOBIERNO ES COMPLETAMENTE RODEADO DE CADÁVERES, NO QUEDA NEUTRALIZADO, AL CONTRARIO: ES UNA PROTECCIÓN A SU PODER.

Los otros partidos, en esta situación, deben intentar deshacer la barrera de cadáveres. Al respecto, Marx refiriéndose a la guerra civil en Francia decía: “¡Gloriosa civilización ésta, cuyo problema estriba en saber cómo desprenderse de los montones de cadáveres hechos por ella después de haber cesado la batalla!”.

VIII. UN DIRIGENTE COMPLETAMENTE RODEADO DE CADÁVERES E INMOVILIZADO ES ELIMINADO IGUALMENTE DEL JUEGO. LAS PIEZAS DE SU PARTIDO SE LAS APROPIA EL PARTIDO CUYO DIRIGENTE OCUPA PRIMERO EL PODER O EL PARTIDO QUE EN EL MOMENTO DE LA NEUTRALIZACIÓN ESTÁ EN EL PODER. MIENTRAS NO SE DA ESTA SITUACIÓN LAS PIEZAS DEL PARTIDO NEUTRALIZADO NO PERTENECEN A NADIE Y NADIE PUEDE USARLAS DIRECTAMENTE. SÓLO PUEDE MOVERLAS UN PROVOCADOR O PUEDEN SER MUERTAS POR OTRAS PIEZAS.

Toda la complejidad de las alianzas y correlaciones de fuerzas no puede anular el hecho fundamental: la base del juego del poder es la violencia. Hasta cierto punto el equilibrio de fuerzas puede anular la violencia: en la medida en que violencias en sentido opuesto tienen a anularse. Pero una verdadera anulación de la violencia en la política sólo puede ser una anulación ideal o conceptual, como manipulación dialéctica, tal como lo deseó y lo pensó Hegel. El ejercicio de la violencia gubernamental, jurídica, es para Hegel la forma dialéctica ideal de anular la violencia: "En el hecho de que la violencia se destruye en su concepto, reside la verdadera explicación del por qué *la violencia es anulada con la violencia*; por consiguiente, ella no sólo es condicionalmente jurídica, sino necesaria, es decir, como *segunda violencia*, que es anulación de la primera violencia". (*Filosofía del derecho*, 93).

Sin embargo, ésta es sólo una operación de anulación dialéctica. En la vida real las violencias de signo contrario no se anulan, aunque llegan a equilibrios relativamente durables.

IX. CUANDO EL DIRIGENTE DE UN PARTIDO ES MUERTO, EL JUGADOR CORRESPONDIENTE ES ELIMINADO Y SUS PIEZAS PASAN A SER MANEJADAS EN SU TURNO POR EL PARTIDO QUE LO HA PUESTO FUERA DE COMBATE.

La ineptitud en el *Juego del Poder* se paga cara y puede revelar la falta de ambición política. Gramsci decía que "una de las características de todo jefe es la de ser ambicioso, es decir, la de aspirar con todas sus fuerzas al ejercicio del poder estatal... Un jefe no ambicioso no es un jefe, es un elemento peligroso para sus seguidores: es un inepto o un bellaco".

Pero quien quede fuera del juego seguramente no querrá considerarse inepto o bellaco. Leerá con ternura a Tagore, que decía:

"¡Gracias, Señor, porque no soy rueda del poder, porque soy de los que él aplasta!"

IV
SUGERENCIAS Y OPCIONES

El *Juego del Poder* permite ser adaptado a diferentes situaciones, de tal manera que los jugadores podrán modificar, si así lo desean, algunas de las reglas. Es posible también arreglar reglas con el objeto de aumentar la complejidad del juego, o bien convertirlo en un modelo de simulación al adaptar nuevas reglas de acuerdo a situaciones concretas. Esto permite experimentar diversas soluciones. A continuación se hacen algunas sugerencias al respecto:

I. El juego puede ser jugado sólo por tres contendientes. En este caso se mantienen en el tablero, en su esquina correspondiente, las piezas del cuarto partido. Pero estas piezas no pueden moverse por sí mismas. No pueden desplazar ni matar. Pero los tres partidos en juego pueden desplazar y matar a las piezas del partido "neutral", de acuerdo a las reglas establecidas. Si el dirigente de dicho partido llegase a ser ubicado por el provocador en la sede del gobierno, ello no sirve más que para obstruir y neutralizar el acceso al poder, pero no le da ventaja directa a ninguno de los contendientes. La muerte de este dirigente tampoco le da a su asesino el control de las piezas del partido "neutral". También puede experimentarse otra opción: cada uno de los tres partidos, por turno, mueve las piezas del partido neutral a su conveniencia.

II. Si se quiere introducir un elemento de "línea" o "estilo" político al gobierno, es posible establecer una regla según la cual el partido que toma el poder opta por un gobierno de "izquierda" o de "derecha": decide si se sigue tirando en el sentido contrario a las manecillas del reloj o a la inversa.

III. Con el objeto de acercar el juego a una situación más flexible, podrían intervenir 8 jugadores en lugar de 4. Cada partido sería manejado por dos jugadores independientes, de la manera siguiente: los 2 jugadores del partido A manejarán, uno al dirigente, al militar, al periodista y al provocador; el otro manejará

a los cuatro militantes y al ideólogo. Los dos jugadores del partido B manejarán, uno al dirigente, al militar, al ideólogo y al periodista; el otro se encargará de los militantes y del provocador. Y así sucesivamente, de tal manera que cada jugador que maneja a los militantes controla además a un dirigente medio diferente (el ideólogo, el provocador, el periodista y el militar). En este caso cada partido tirará, en su turno, dos veces: primero el jugador que controla al dirigente, después el que maneja a los militantes. Esto introduce la necesidad de negociar la coherencia interna de cada partido, la posibilidad de que un partido pierda a su base, la opción de que se establezcan alianzas "por abajo" y "por arriba" entre partidos, etcétera.

IV. Para simular los efectos paralizadores de la burocracia, se puede establecer la posibilidad de que un provocador desplace a cualquier pieza encima de otra, con excepción del dirigente, en la misma casilla: ello provoca la inmovilización de la pieza que queda abajo; la pila de piezas puede crecer sin límite, en la medida en que los provocadores logran sobreponer piezas. Sólo la pieza de arriba puede moverse, pero no puede ser muerta ni desplazada. Al moverse ésta última pieza para salir de la pila, no puede matar ni desplazar otra pieza. Un ideólogo, una vez iniciada la pila, puede desplazar cadáveres encima: estos cadáveres sólo podrán ser retirados por otro ideólogo.

V. Dejamos a la imaginación de los jugadores la creación de reglas alternativas que puedan enriquecer el juego...

Por último, digamos con Clausewitz:

"Aquel para quien lo que acabamos de exponer nada representa, desechará toda consideración teórica. Su espíritu nunca debió sufrir el dolor de esas confusas y borrosas nociones que no reposan sobre nada sólido y que no conducen a ningún resultado satisfactorio".

LOS AUTORES

ROGER BARTRA: Antropólogo y sociólogo, investigador del Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM. Profesor en la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) y autor de varios libros sobre el poder político y la estructura agraria en México.

ROBERTO BORJA: Economista, investigador del Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM. Profesor en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Realiza estudios sobre la estructura económica y el poder político en México.

MANUEL COELLO: Antropólogo, investigador del Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM. Profesor en la Escuela Nacional de Antropología (ENAH) y en la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLASCO). Especialista en problemas agrarios.

HÉCTOR GARCÍA OLVERA: Arquitecto, investigador del Centro de Investigaciones Arquitectónicas de la Escuela Nacional de Arquitectura Autogobierno. Profesor de Teoría de la Arquitectura. Realiza estudios sobre el uso del espacio urbano en la ciudad de México y sobre las relaciones entre diseño y poder.

JORGE MEDRANO: Arquitecto, coordinador de Diseño Gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Ha sido profesor en la Escuela Nacional de Arquitectura Autogobierno.

PILAR CALVO: Socióloga, investigadora y profesora del Centro de Estudios de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y sociales. Realiza estudios sobre el papel de la mujer en la transmisión de ideología.

DANIEL CAZES: Lingüista, investigador del Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS París) y de la Universidad Autónoma de Puebla. Realiza estudios sobre indigenismo, lenguaje y poder político.

brigada de documentación digital

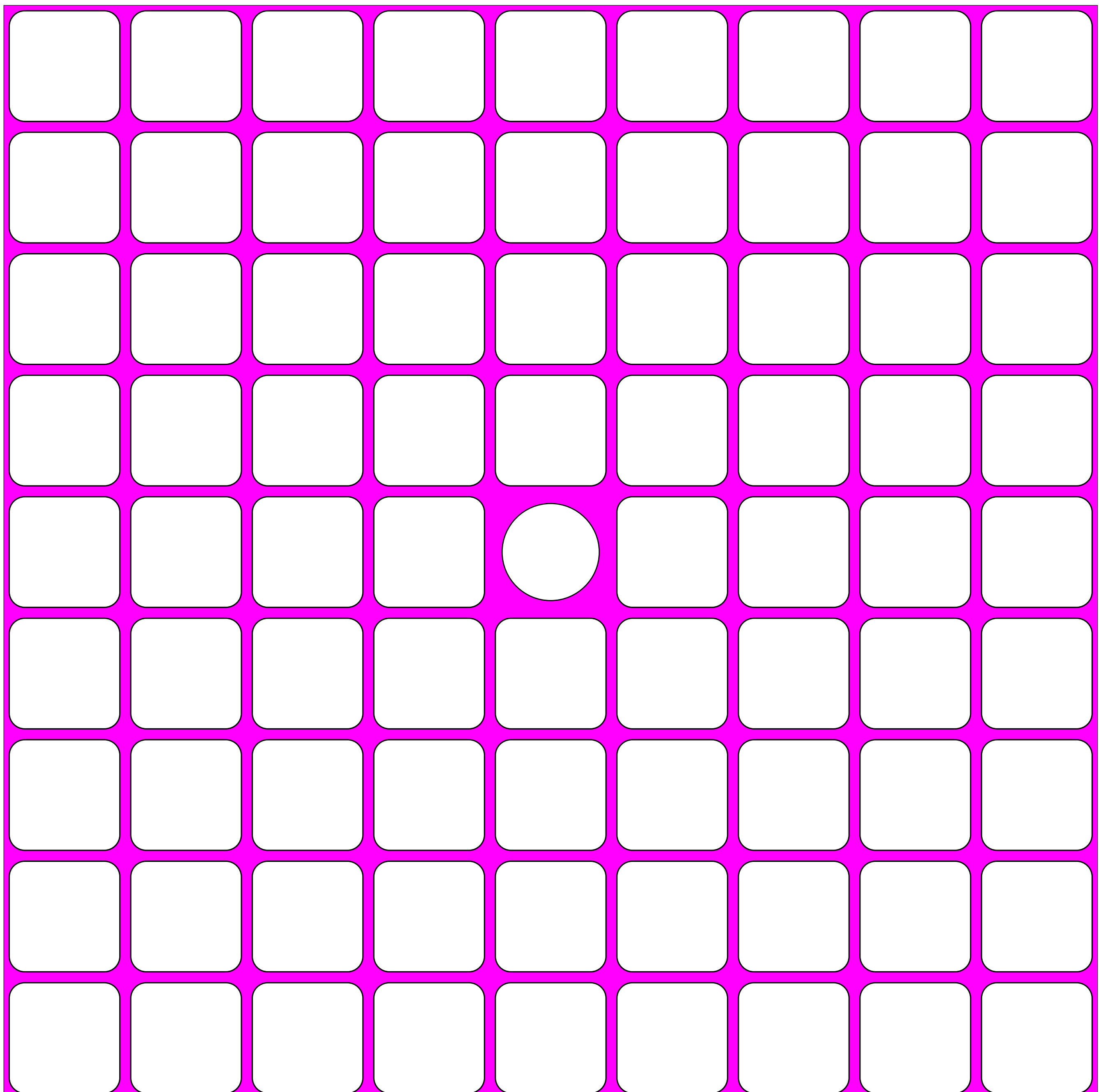
La Brigada de Documentación Digital es un grupo de trabajoque genera documentos digitales sobre temas de cultura y organización bajo el principio del copyleft.

Creemos que es un mito decir que todo está en internet. Internet fue iniciado por un grupo de inteligencia militar gringo, de ahí que en principio los documentos que circulan por la red giren en torno a una lógica y una serie de intereses. Si bien es cierto que de modo general internet funciona como enciclopedia también es cierto que al buscar ciertos temas, estos no se encuentran ahí. Es misión de cada uno, colectiva e individualmente el apropiarse de este medio y usarlo para fines colectivos. También es cierto que los grupos de izquierda son los que mejor están utilizando internet por una lógica de acción que optimiza el trabajo y que es impulsada con el mínimo de recursos.

Trabajamos bajo los principios del copyleft, lo que quiere decir que los materiales que publicamos pueden ser recirculados siempre y cuando se haga sin fin de lucro y citando la fuente. Contra el copyrigth que privatiza las ideas y los sueños.

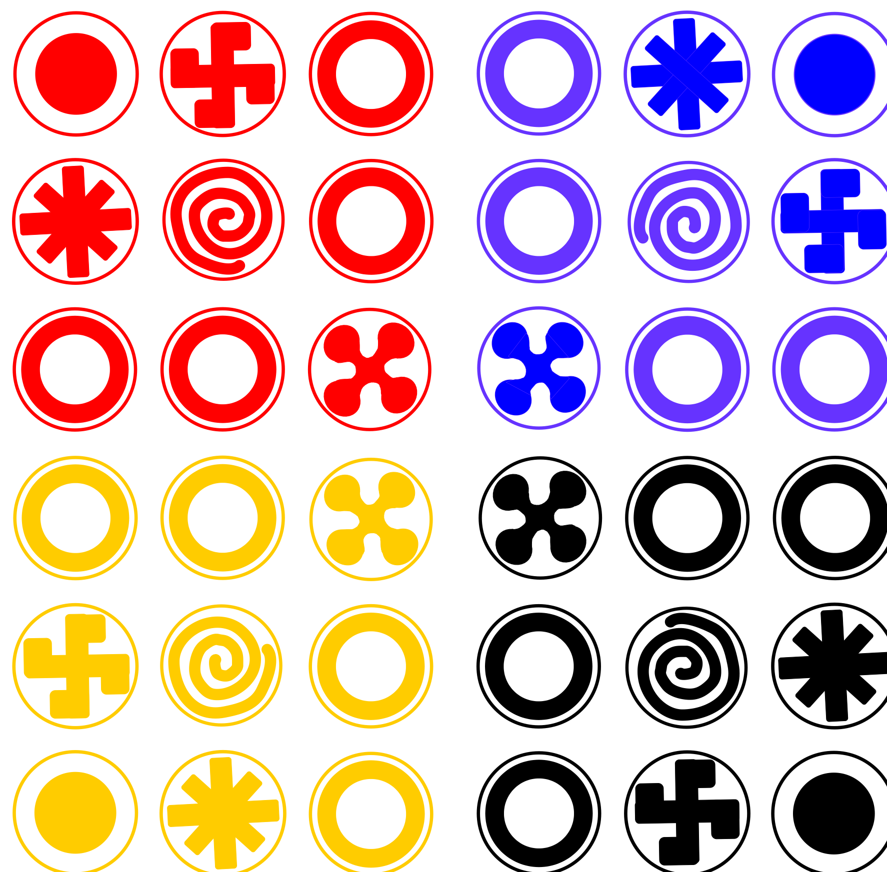
YANG-PÌ

EL JUEGO DEL PODER



brigada de documentación digital

YANG-PÎ EL JUEGO DEL PODER



brigada de documentación digital